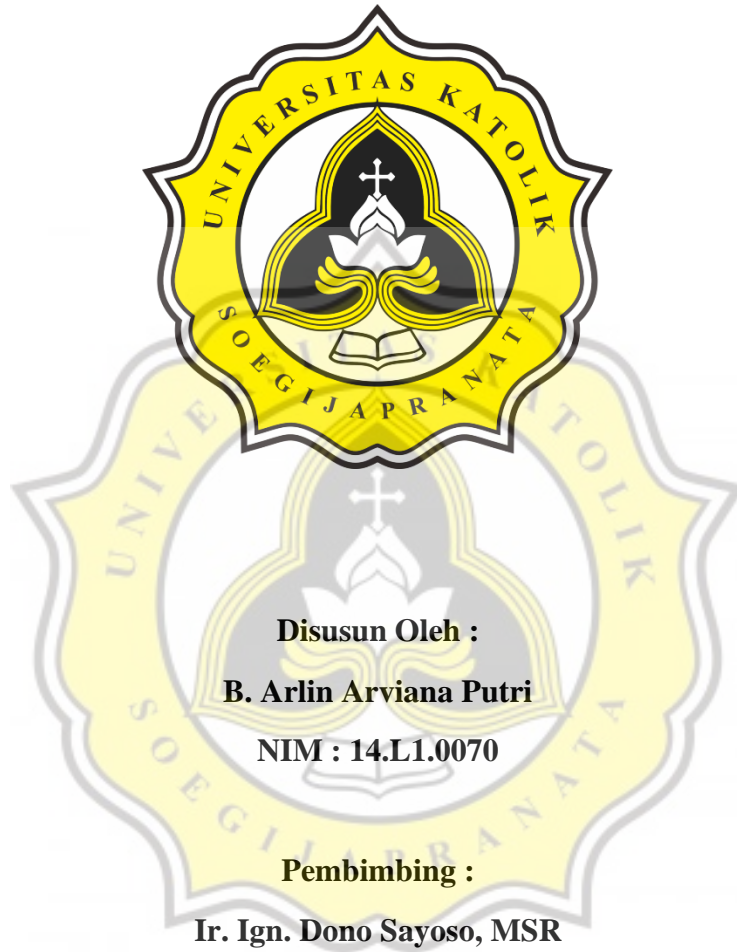


**PERANCANGAN BUKU PANDUAN PERMAINAN YANG BAIK UNTUK ANAK USIA
3 – 5 TAHUN DI TAMAN PENITIPAN ANAK KOTA SEMARANG**



PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG
2019/2020

LAPORAN PROYEK AKHIR
PERANCANGAN BUKU PANDUAN PERMAINAN YANG BAIK UNTUK ANAK USIA
3 – 5 TAHUN DI TAMAN PENITIPAN ANAK KOTA SEMARANG

Diajukan dalam Rangka Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual



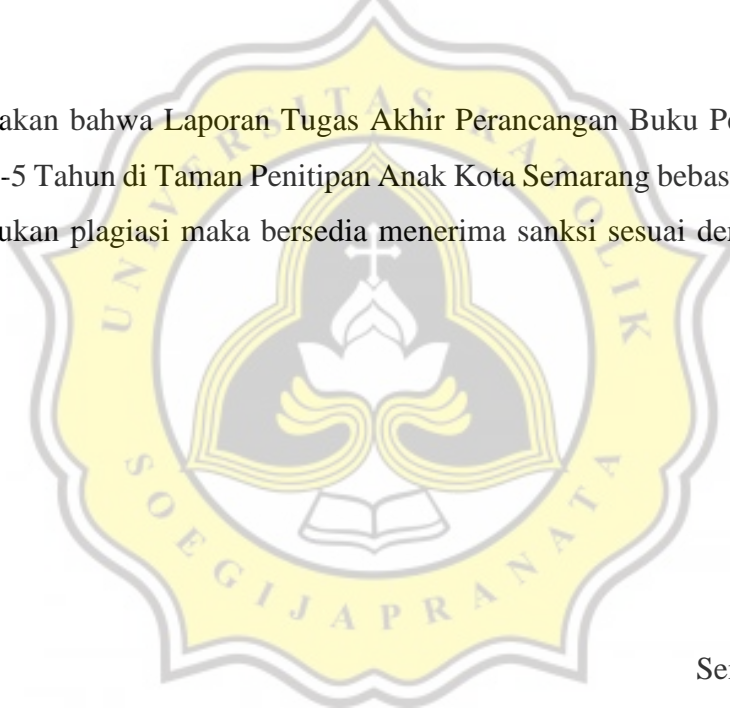
PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : B. Arlin Arviana Putri
NIM : 14.L1.0070
Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir Perancangan Buku Permainan Yang Baik Untuk Anak Usia 3 -5 Tahun di Taman Penitipan Anak Kota Semarang bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 02 Juli 2020

Yang Menyatakan,

B. Arlin Arviana Putri

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : Perancangan Buku Panduan Permainan Yang Baik Untuk Anak Usia 3 â€“ 5
Tahun Di Taman Penitipan Anak Kota Semarang

Diajukan oleh : B. Arlin Arviana Putri

NIM : 14.L1.0070

Tanggal disetujui : 02 Juli 2020

Telah setuju oleh

Pembimbing : Ir. Ign. Dono Sayoso M.S.R.

Penguji 1 : Bayu Widianoro S.T., M.Sn

Penguji 2 : Tabita Nani Aryani S.Sn, M.Si

Ketua Program Studi : Bayu Widianoro S.T., M.Sn

Dekan : Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.



HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : B. Arlin Arviana Putri
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Buku Panduan Permainan

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul “Perancangan Buku Panduan Permainan Anak Yang Baik Untuk Usia 3 – 5 Tahun di Taman Penitipan Anak Kota Semarang” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 02 Juli 2020

Yang menyatakan,



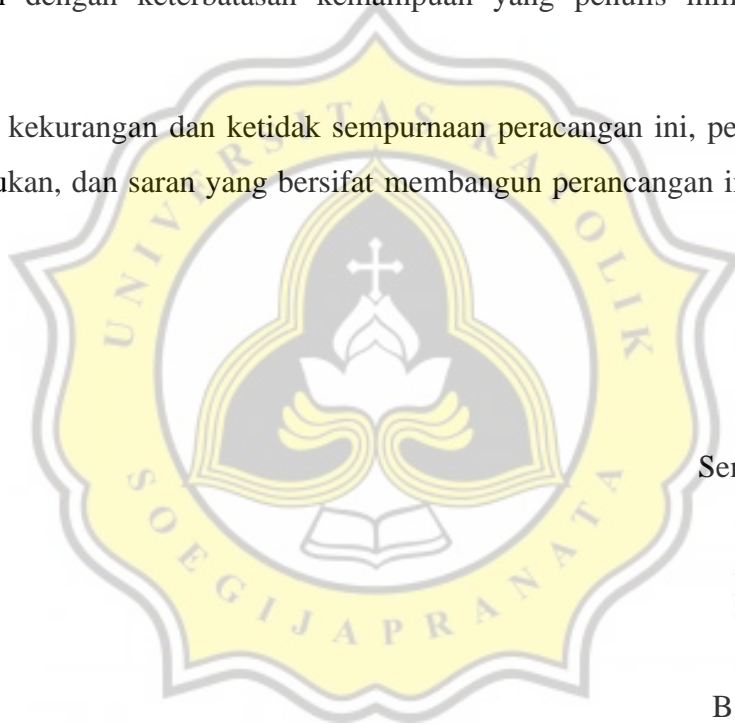
B. Arlin Arviana Putri

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan YME yang telah memberikan berkat, rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan dengan judul “Perancangan Buku Panduan Permainan Anak Yang Baik Untuk Usia 3 – 5 Tahun di Taman Penitipan Anak Kota Semarang” dengan baik dan lancer.

Perancangan ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh ujian Sarjana Desain Komunikasi Visual. Penulis sangat menyadari masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan dengan keterbatasan kemampuan yang penulis miliki dalam membuat perancangan ini.

Atas segala kekurangan dan ketidak sempurnaan perancangan ini, penulis mengharapkan adanya kritik, masukan, dan saran yang bersifat membangun perancangan ini kearah yang lebih baik lagi.



Semarang, 02 Juli 2020

B. Arlin Arviana Putri

UCAPAN TERIMA KASIH

Selama penyusunan perancangan terselesaikan, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan perancangan ini baik secara langsung maupun tidak langsung, dengan demikian penulis sekali lagi mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Orang Tua dan Keluarga tercinta yang selalu memberikan semangat dan motivasi
2. Bapak Ir. Ign. Dono Sayoso M.S.R selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing penulis hingga akhir
3. Bapak Bayu Widianoro S.T, M.Sn selaku penguji yang banyak memberikan masukan dan selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual
4. Tabita Nani Aryani S.Sn, M.Si selaku penguji yang memberikan masukan dalam perancangan ini
5. Bapak Agustinus Dicky Prastomo, S.Ip., MA. Selaku coordinator Proyek Akhir yang telah mengurus semua jadwal dan berbagai informasi seputar Proyek Akhir
6. Teman – teman seperjuangan DKV 2014 yang selalu memberikan semangat dalam proses pengerjaan dan selalu memberikan evaluasi dan masukan

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH..... | iv |
| UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| UCAPAN TERIMA KASIH..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR GAMBAR..... | x |
| Daftar tabel..... | xi |
| daftar skema..... | xii |
| ABSTRAK..... | xiii |
| BAB I..... | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah..... | 3 |
| 1.3 Pembatasan Masalah | 3 |
| 1.4 Rumusan Masalah | 4 |
| 1.5 Tujuan dan Manfaat | 4 |
| 1.6 Metodologi Perancangan..... | 5 |
| 1.7 Skema Perancangan | 7 |
| 1.8 Tinjauan Pustaka | 8 |
| BAB II..... | 9 |
| LANDASAN TEORI | 9 |
| 2.1 Taman Penitipan Anak..... | 9 |
| 2.2 Pendidikan Anak Usia Dini..... | 9 |
| 2.3 Psikologi Perkembangan..... | 10 |
| 2.4 Perkembangan Motorik Usia 3 – 5 Tahun | 10 |
| 2.5 Perkembangan Kognitif Anak..... | 11 |
| 2.6 Teori Bermain | 11 |
| 2.7 Teori Komunikasi Visual | 12 |
| 2.8 Teori Tipografi | 13 |

| | | |
|-----------------------------|-----------------------------------|----|
| 2.9 | Ilustrasi | 14 |
| 2.10 | Warna | 14 |
| 2.11 | Warna Pastel | 16 |
| 2.12 | Layout (Tata Letak) | 17 |
| BAB III | | 18 |
| STRATEGI KOMUNIKASI | | 18 |
| 3.1 | Khalayak Sasaran | 18 |
| 3.2 | Strategi Komunikasi | 18 |
| 3.3 | Konsep Penyampaian Pesan | 20 |
| 3.4 | Strategi Penyampaian Pesan | 21 |
| 3.5 | Strategi Perancangan | 21 |
| 3.6 | Strategi Media Promosi | 23 |
| 3.7 | Analisis Data | 23 |
| 3.8 | Data Observasi | 25 |
| 3.9 | Hasil Analisa | 25 |
| 3.10 | Strategi Anggaran | 26 |
| BAB IV | | 27 |
| STRATEGI KREATIF | | 27 |
| 4.1 | Konsep Visual | 27 |
| 4.3.1 | Warna | 27 |
| 4.3.2 | Gaya Desain | 28 |
| 4.3.3 | Tata Layout | 28 |
| 4.3.4 | Tipografi | 29 |
| 4.2 | Konsep Verbal | 31 |
| 4.2.1 | Tema Buku | 31 |
| 4.2.2 | Judul Buku | 31 |
| 4.2.3 | Cover Buku | 32 |
| 4.2.4 | Penggunaan Bahasa | 32 |
| 4.2.5 | Eksekusi Buku | 32 |
| 4.3 | Visualisasi Desain | 33 |
| 4.3.1 | Desain Buku | 33 |
| 4.3.2 | Promotion Tools | 37 |
| BAB V | | 40 |
| KESIMPULAN DAN SARAN | | 40 |

| | | |
|----------------------|------------------|----|
| 5.1 | Kesimpulan | 40 |
| 5.2 | Saran | 40 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 41 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2. 1 Roda Acuhan Warna | 16 |
| Gambar 3. 1 Hasil Observasi | 25 |
| Gambar 4. 1 Acuhan Warna Pastel | 28 |
| Gambar 4. 2 Cover Buku | 32 |
| Gambar 4. 3 Halaman 1 Buku..... | 33 |
| Gambar 4. 4 Halaman 2 Buku..... | 33 |
| Gambar 4. 5 Konsep Dasar Bermain Sember : Desain Pribadi..... | 34 |
| Gambar 4. 6 Teori Perkembangan Bermain dan Permainan Anak Usia 3 Tahun..... | 34 |
| Gambar 4. 7 Teori Perkembangan Bermain dan Permainan Anak Usia 4 Tahun..... | 35 |
| Gambar 4. 8 Teori Perkembangan Bermain dan Permainan Anak Usia 5 Tahun..... | 35 |
| Gambar 4. 9 Tips cara memilih mainan yang baik untuk anak sesuai dengan usianya | 36 |
| Gambar 4. 10 Kata - kata Bijak Sumber : Dokumen Pribadi..... | 36 |
| Gambar 4. 11 Media promosi Sosial media Instagram..... | 37 |
| Gambar 4. 12 Poster Sumber : Desain Pribadi..... | 37 |
| Gambar 4. 13 Xbanner | 38 |
| Gambar 4. 14 Tote Bag..... | 38 |
| Gambar 4. 16 Mug | 39 |
| Gambar 4. 15 Pin | 39 |
| Gambar 4. 17 Pembatas Buku..... | 39 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---------------------------------------|----|
| Tabel 3. 1 Anggaran Pengeluaran | 26 |
|---------------------------------------|----|



DAFTAR SKEMA

| | |
|-----------------------------|---|
| Skema 1.1 Perancangan | 7 |
|-----------------------------|---|



ABSTRAK

Buku panduan permainan ini sebagai media informasi cara memilih mainan yang baik untuk anak sesuai dengan usianya. Berdasarkan pada kurangnya pengetahuan pengelola Taman Penitipan Anak dan orang tua anak dalam memilih dan memberikan permainan yang tepat untuk anak. Dengan adanya buku panduan permainan ini diharapkan untuk pengelola TPA dan orang tua anak untuk dapat mempelajari permainan yang sesuai dengan perkembangan anak dan karakter anak. Karena dengan pemilihan permainan yang tepat untuk anak sesuai dengan usianya, maka tumbuh kembang anak dapat terpenuhi.

Kata kunci : Taman Penitipan Anak, Buku pan

